SUPER SPACE INVADERS™

DOMARK

The Potted History

GB

Space Invaders – the game that launched a thousand space ships, was released to an unsuspecting world in 1978. Previously, **Atari's Pong** had introduced the public to coin ops, but **Taito** were determined to strike back and regain the number one spot. *Toshihiro Nishikado* was working in Taito's R&D department at the time. He looked at Atari's Pong and felt that recent microprocessor would allow him to develop a new kind of game. "I thought it would be fun to destroy targets on the screen and clear everything. I also planned to have enemies which attack the player and use diplomacy with human beings, this type of game did not exist before". He spent 10 months working on the project form September 1977 to June 1978 – "Everything was new, there were no existing tools or computers at the time, so we had to build everything ourselves. First I used tanks as targets, but because of the slow processing speed of microcomputers then, it was difficult to make targets turn around and move smoothly". Influenced by the **Star Wars** induced Space boom that was raging in Japan at that time, Nishikado decided to use space aliens as the targets.

Space Invaders was so new and so different that at first, Taito's game testers did not like it and Toshihiro was worried that it wouldn't be a hit. He needn't have worried – once released (after a name change from **Space Monster** to *Space Invaders* at the request of the sales department), it sold like wildfire. Production could not cope with the demand and the market was flooded by pirate copies. By Autumn 1979 it had peaked – *Invader* mania had gripped the world, children stole from their parents to play the game, executives stayed out at lunch all afternoon playing *Invaders* – it became a social problem.

Soon however many similar games were released which expanded the theme – **Galaxians, Gorf, Phoenix** and dozens of others as many video game manufacturers were born. Atari launched their **2600 VCS** system which gave (for the time), near arcade quality graphics on interchangeable cartridges. Atari became an overnight sensation selling literally tens of millions of VCS's all over America and Europe. Video games were here to stay.

Few games, if any, have managed to recreate the heart stopping excitement *Invaders* caused, the rhythmic thump – thumping as they advance down the screen getting quicker and quicker all the time, the pulse of the laser as you dart out from behind

your ever crumbling shield to pick off another row of alien scum and blast that mother ship for maximum points.

Sadly, *Invaders* was Mr. Nishikado's first and last microprocessor videogame, the father of video games (now 47) moved departments within Taito to work on amusement machines and smart card systems.

Today he thinks games have moved on – "Graphically due to faster microprocessors, games have become very good, but I feel games themselves have not changed very much, they all look the same more or less, although occasionally some special games come out – I think **Tetris** is very good in this respect. I heard **Domark** are bringing out *Super Space Invaders* from Taito for personal computers and the **Sega Master System**. I think this game is very good because it has a lot of features and original game concepts. I hope *Super Space Invaders* will be as successful in Europe".

The Game:

Invaders is a two player simultaneous shoot'em up with a host of new features that expand if from the original. You must destroy the advancing aliens while dodging their shots. Shoot the space ship that goes

across the top of the screen to collect exciting additional weapons!

Getting Started:

For those of you who are unfamiliar with Invaders (where have you been?), the object is to prevent the Invaders from landing at the bottom of the screen. They advance one row down each time they reach the edge of the screen. You can only have one shot on the screen at a time, (unless you have a power–up) so be accurate with your firing. Once you have cleared a screen ('Attack Wave') the Invaders regroup and will try a new tactic. There are literally dozens of these so take time to learn them all. The secret to success is the extra weapons. These are collected by shooting the saucer that traverses the top of the screen.

After each three waves you will encounter either the Cattle Mutilation bonus screen or the End of Level Guardian.

The Cattle Mutilation is zany fun as you attempt to prevent your cows from being kidnapped (cow-napped?) by those pesky aliens. As this is a bonus level, you cannot be killed, but you can earn extra bonus by destroying all the alien saucers and saving all the cows.

The Guardians are very tough customers indeed. Try and get some extra fire-power before entering this

level or you will almost certainly be destroyed. Each Guardian has a soft spot where he can be damaged by a direct hit but it is up to you to discover where this is.

Hints and Tips:

- Get double or triple shot for the End of Level Guardians
- There is a pattern that determines which weapon is dropped by the Saucer.
- On expanding Invaders shoot alternate columns to prevent them expanding to triple widths.
- On the Cattle Mutilation level, the cow that is about to be picked up zips left and right as he feels the tractor beam.
- Also on this level the higher you let the saucer take the cow before shooting it, the higher the bonus.
- Watch out for hidden levels!

Loading Instructions – Disk :

Amiga and Atari ST	:	Reset machine and insert game disk. The game will then load and run automatically.

IBM PC	:	Boot with MS-DOS. At A> prompt, insert game disk and type INVADERS then press RETURN/ENTER
Commodore C64	:	Type LOAD "*", 8,1
Amstrad CPC	:	Type ICPM (I is obtained by holding down SHIFT key and '@' key).
Spectrum +3	:	Use LOADER option from the startup menu.

Loading Instructions – Cassette:

Commodore C64	:	Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP key.
Amstrad	:	Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first.
Spectrum 48K	:	Type LOAD "" and press ENTER key.
Spectrum 128K	:	Use LOADER option.

Controls:

Atari ST/Amiga Player 1 – Joystick in port 1 or Keyboard.

Player 2 – Joystick in port 2

or Keyboard.

Commodore C64 Player 1 – Joystick in port 1 or Keyboard.

Player 2 – Joystick in port 2 or Keyboard.

Spectrum Use Sinclair Joystick 1 or 2, or Keyboard.

Amstrad Use Joystick or Keyboard.

Joystick

Left – Push left on stick.

Right – Push right on stick.

Fire – Push fire button.

Down – Fire special weapon.

Keyboard

Player 1

Z – Move Left

X – Move Right

Q – Fire

A – Fire Special Weapon

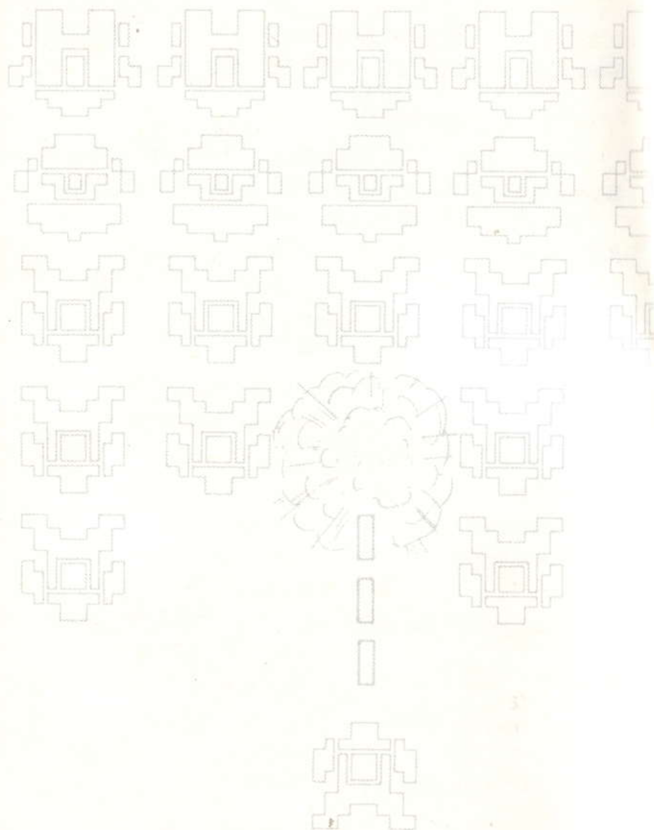
Player 2

N – Move Left

M – Move Right

0 – Fire

K – Fire Special Weapon



Ein kurzer geschichtlicher Überblick

D

"Space Invaders" – das Spiel, das tausende von Raumschiffen ausschicken sollte, wurde im Jahre 1978 einem ahnungslosen Publikum vorgestellt. Bereits vorher hatte **Ataris "Pong"** münzbetriebene Spielautomaten einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht, doch **Taito** wollte sich den ersten Platz nicht streitig machen lassen. *Toshihiro Nishikado* arbeitete damals in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung von Taito und meinte, nachdem er sich Ataris "Pong" angeschaut hatte, daß er unter Verwendung der neuen Mikroprozessoren eine neue Art von Spiel entwickeln könnte. "Ich dachte mir, es würde Spaß machen, kleine Ziele auf dem Bildschirm abzuschießen und alles abzuräumen. Gegner, die den Spieler angreifen und Diplomatie gegenüber Menschen einsetzen, waren ebenfalls vorgesehen. Diese Art Spiel hatte es vorher noch nicht gegeben." Toshihiro Nishikado arbeitete zehn Monate an diesem Projekt, von September 1977 bis Juni 1978. "Alles war neu, es gab zu dieser Zeit keine speziellen Werkzeuge oder Computer, daher mußten wir alles selber bauen. Anfangs habe ich Panzer als Ziele verwendet, aber aufgrund der langsamen

Verarbeitungsgeschwindigkeiten der damaligen Computer war es schwierig, Ziele wenden zu lassen und dabei glatte Bewegungsabfolgen zu erzielen." Angeregt durch das **"Star Wars"**-Fieber, das damals überall grassierte, beschloß Nishikado, fremde Lebenwesen aus dem All, "Aliens", als Ziel zu benutzen.

Space Invaders war so neu und anders, daß Taitos Tester das Spiel anfänglich nicht mochten und Toshihiro Nishikado befürchtete, das Spiel würde kein Hit. Er hätte sich keine Sorgen machen brauchen - nach der Veröffentlichung (der Name wurde auf Anregung der Verkaufsabteilung von "Space Monsters" auf *"Space Invaders"* geändert) verkaufte es sich wie warme Semmeln. Die Nachfrage war so groß, daß die Produktion nicht nachkam und der Markt von Raubkopien überflutet wurde. Im Herbst 1979 hatte die *Invader*-Manie ihren Höhepunkt erreicht - die ganze Welt war befallen, Kinder stahlen Geld aus der Geldbörse der Eltern, um spielen zu können, leitende Angestellte kamen nach der Mittagspause nicht mehr ins Büro zurück, sondern spielten den ganzen Nachmittag lang *"Space Invaders"* - das Spiel wurde zu einem sozialen Problem.

Bald wurden andere Spiele auf den Markt gebracht, die die Spielidee erweiterten -

"Galaxians", "Gorf", "Phoenix" und dutzende andere, von einer zunehmenden Zahl von Videospiel-Herstellern. Atari stellten ihr 2600 VCS-System vor, das für damalige Verhältnisse Graphiken, die beinahe den Arkade-Geräten entsprachen, auf auswechselbaren Modulen hervorbrachte. Ataris System wurde über Nacht zur Sensation und wurde buchstäblich millionenfach in den Vereinigten Staaten und Europa verkauft. Das Zeitalter der Videospiele war angebrochen.

Doch nur wenige Spiele konnten die Aufregung und Spannung, die *"Space Invaders"* mit sich brachte, erzeugen - das rhythmische Klopfen, wenn sie sich schneller und schneller über den Bildschirm bewegen, der Strahl des Lasers, wenn du hinter dem in der Hand zerfallenden Schild hervor schießt und eine weitere Reihe dieser Aliens vernichtest und dann für die maximale Punktzahl das Mutterschiff zerstörst.

Leider war *"Space Invaders"* das erste und letzte Videospiel für Mikroprozessoren, das Herr Nishikado entwickelte - der Vater der Videospiele (jetzt 47 Jahre alt) arbeitet nun in Taitos Abteilung für Spielautomaten und Chipkarten-Systeme.
Seiner Meinung nach haben sich die Spiele weiterentwickelt: "Von der Graphik her sind die

Spiele aufgrund schnellerer Mikroprozessoren sehr gut, aber die Spiele selbst sind nicht viel anders, sie sind sich mehr oder weniger gleich, nur manchmal gelangt ein besonders interessantes Spiel auf den Markt - wie z.B. "Tetris", das ich in dieser Beziehung sehr gut finde. Wie ich gehört habe, wollen Domark *"Super Space Invaders"* von Taito für Personalcomputer und das Sega Master-System herausbringen. Mir gefällt dieses Spiel sehr gut, da es viele neue und originelle Spielideen enthält. Ich hoffe, daß *"Super Space Invaders"* in Europa Erfolg haben wird."

Das Spiel:

"Invaders" ist ein "Shoot 'em Up"-Spiel für zwei Spieler, das viele neue Spielideen enthält, die über das Original hinausgehen. Ihr müßt die herankommenden Aliens abschießen und Euch gleichzeitig vor ihren Schüssen in acht nehmen. Der Abschuß des Raumschiffes, das sich über den oberen Teil des Bildschirms bewegt, bringt tolle neue Waffen.

Spielbeginn:

Für diejenigen unter Euch, die das Spiel noch nicht kennen (wo habt Ihr denn die letzten Jahre gelebt?): das Ziel des Spiels besteht darin, die

Eindringlinge an der Landung auf dem unteren Rand des Bildschirms zu hindern. Sie marschieren jeweils eine Reihe vorwärts, wenn sie den Rand des Bildschirms erreichen. Ihr habt jeweils einen Schuß frei (es sei denn, Ihr habt einen Power-Up) und solltet daher sorgfältig zielen. Habt Ihr einen Bildschirm abgeräumt (Angriffswelle), werden sich die Aliens neu formieren und eine neue Taktik versuchen. Es gibt insgesamt dutzende dieser Taktiken, nehmt Euch daher Zeit, sie alle zu lernen. Die Extra-Waffen sind der Schlüssel zum Erfolg. Sie können erworben werden, indem die fliegenden Untertassen am oberen Rand des Bildschirms abgeschossen werden.

Nach jeweils drei Angriffswellen erscheint entweder der "Cattle Mutilation"-Bonusschirm oder der "End of Level Guardian".

Der "Cattle Mutilation"-Bonusschirm ist ein verrücktes Spiel, bei dem Ihr verhindern müßt, daß diese nervtötenden Aliens Eure Kühe klauen. Auf diesem Bonuslevel könnt Ihr nicht abgeschossen werden, sondern Extrapunkte verdienen, wenn Ihr alle Eure Kühe gut hütet und alle fliegenden Untertassen zerstört.

Die "Guardians" sind wirklich harte Kerle. Ihr braucht extra Feuerpower, bevor Ihr dieses

Level betretet, sonst überlebt Ihr diesen Ausflug nicht. Jeder Wächter hat seine verwundbare Stelle, wo er durch einen direkten Treffer angeschlagen werden kann, doch diese Stelle müßt Ihr selber herausfinden.

Hinweise und Tips:

- Verwendet Doppel- oder Dreifachschüsse für die Wächter des Endlevels.
- Die Untertasse läßt Waffen nach einem bestimmten Muster fallen.
- Auf erweiterten "Invaders" solltet Ihr jede zweite Säule beschießen, damit sie sich nicht auf dreifache Breite ausdehnen.
- Auf dem "Cattle Mutilation"-Bonusschirm läuft die Kuh, die gefangen werden soll, nach links und rechts, wenn sie den Strahl fühlt.
- Auf diesem Level erhöht sich auch der Bonus, je nachdem wie hoch Ihr die Kuh von der Untertasse ziehen läßt, bevor Ihr sie beschießt.
- Auf verborgene Levels aufpassen.

Ladeanweisungen – Diskette :

Amiga und Atari ST	:	Gerät neu einschalten und Spieldiskette eingeben. Das Spiel wird nun automatisch geladen und betrieben.

IBM PC : Mit MS-DOS booten. Auf das Aufforderungszeichen A> Spieldiskette eingeben und INVADERS eintippen, dann Return/Enter-Taste drücken.

Commodore C64 : LOAD "*",8,1 eintippen

Amstrad CPC : ICPM eintippen (das Zeichen I erscheint, wenn die Shift-Taste niedergehalten und die @-Taste gedrückt wird).

Spectrum +3 : LOADER-Option vom Start-Menü benutzen.

Ladeanweisungen – Kassette:

C64 : Shift-Taste gedrückt halten und Run/Stop-Taste drücken.

Amstrad : CTRL-Taste gedrückt halten und Enter-Taste drücken. Ist ein Laufwerk angeschlossen, zuerst ITAPE eintippen.

Spectrum 48K : LOAD "" eintippen und Enter-Taste drücken.

Spectrum 128K : LOADER-Option benutzen.

Steuerung:

Atari ST/Amiga: Spieler 1 - Joystick in Anschluß 1 oder Tastatur

	Spieler 2 - Joystick in Anschluß 2 oder Tastatur
Commodore C64	Spieler 1 - Joystick in Anschluß 1 oder Tastatur
	Spieler 2 - Joystick in Anschluß 2 oder Tastatur
Spectrum	Sinclair-Joystick 1 oder 2 oder Tastatur benutzen.
Amstrad	Joystick oder Tastatur benutzen.

Joystick

Links – Joystick nach links bewegen
Rechts – Joystick nach rechts bewegen
Feuer – Feuerknopf drücken
Runter – Spezialwaffe feuern

Tastatur

Spieler 1	Spieler 2
Z – Nach links bewegen	**N** – Nach links bewegen
X – Nach rechts bewegen	**M** – Nach rechts bewegen
Q – Feuern	**O** – Feuern
A – Spezialwaffe feuern	**K** – Spezialwaffe feuern

F

Envahisseurs de l'Espace (Space Invaders) – Un abrégé

Envahisseurs de l'Espace *(Space Invaders)* - le jeu qui lança un millier de vaisseaux spatiaux débarqua en 1978, dans un monde qui s'attendant à tout sauf à ça. Auparavant, **Pong d'Atari** avait initié le public aux joies des coin-ops, mais **Taito** avait la ferme intention de prendre sa revanche pour revenir en pôle position. *Toshihiro Nishikado* travaillait dans le service de R&D de Taito à l'époque. Il étudia le Pong d'Atari et décida que les microprocesseurs récents lui permettraient de mettre au point un nouveau type de jeu. "Je pensais que ce serait amusant d'anéantir des cibles sur l'écran et de tout faire disparaître. J'avais aussi prévu des ennemis qui attaqueraient le joueur et useraient de diplomatie auprès des humains. Ce type de jeu n'existait pas jusqu'alors". Il passa dix mois à travailler sur le projet, de Septembre 1977 à Juin 1978. "Tout était nouveau, les outils et les ordinateurs requis n'existaient pas à l'époque, il nous a donc fallu tout construire nous-mêmes. Pour commencer, j'ai utilisé les chars comme cibles mais vu la lenteur de traitement des micro-ordinateurs d'alors, il était difficile de faire tourner les cibles et de les faire se déplacer sans à-coups". Influencé

par le “Boom de l’espace” déclenché par la “Guerre des Étoiles” qui faisait rage au Japon à l’époque, Nishikado décida de prendre pour cible les aliens de l’espace.

Space Invaders était un concept si novateur et si différent que les testeurs de jeux de chez Taito ne furent pas très enthousiastes pour commencer et Toshihiro s’inquiétait pensant que le jeu ne remporterait pas l’énorme succès escompté. Il n’avait pas de soucis à se faire à ce sujet - une fois publié (après avoir changé le nom d’origine de ‘Space Monster’ pour *‘Space Invaders’*, à la demande du service commercial), les jeux se vendirent comme des petits pains. La production ne parvenait pas à satisfaire la demande et le marché fut inondé de copies pirates. A l’automne 1979, la demande était à son apogée - la folie *Invader* s’était emparée du monde, les enfants volaient de l’argent à leurs parents pour pouvoir y jouer, les cadres dépassaient l’heure du déjeûner et passaient l’après-midi à jouer aux *Invaders*. Cela prenait l’ampleur d’un problème social.

Un grand nombre de jeux similaires exploitant le même thème, firent bientôt leur apparition - Galaxiana, Gorf, Phoenix et des douzaines d’autres. Et autant de fabricants de jeux vidéo étaient nés. Atari lança son système VCS 2600 qui permit

d'obtenir (pour l'époque) des graphismes de qualité proche de l'arcade sur des cartouches interchangeables. Atari fit sensation et du jour au lendemain vendit littéralement des dizaines de millions de VCS dans toute l'Amérique et toute l'Europe. Les jeux vidéo venaient de débarquer.

Peu de jeux, sinon aucun, ont réussi à recréer les sensations fortes qu'avait procuré Invaders, le rythme du bruit sourd et lourd qui accompagnait le descente progressive des envahisseurs sur l'écran, s'accélérant à chaque seconde, l'impulsion du laser tandis que vous bondissez de derrière votre bouclier - qui se désagrège à la vitesse de la lumière - pour abattre une autre rangée de ces ordures d'extraterrestres et faire sauter ce vaisseau ravitailleur pour récolter un maximum de points.

Malheureusement, *Invaders* fut le premier et le dernier jeu vidéo sur microprocesseur créé par M. Nishikado. Le père des jeux vidéo (qui a maintenant 47 ans) a changé de service au sein de Taito pour se consacrer aux machines à sous et aux systèmes de cartes à mémoire.

Aujourd'hui, il pense que les jeux ont beaucoup évolué. "Du point de vue graphisme, grâce aux microprocesseurs plus rapides, les jeux sont de très bonne qualité, mais je trouve que les jeux par eux-mêmes n'ont pas beaucoup changé, ils se

ressemblent tous plus ou moins, même si de temps à autre, quelques jeux géniaux sont édités. Je trouve que Tetris est excellent de ce point de vue. J'ai appris que Domark allait sortir un *Super Space Invaders* de chez Taito, destiné aux ordinateurs individuels et au Master System Sega. Je trouve que ce jeu est très bon parce qu'il offre un grand nombre d'options et des concepts de jeu tout à fait originaux. J'espère que *Super Space Invaders* remportera le même succès en Europe".

Le Jeu:

Invaders est un shoot 'em up simultané à deux joueurs bourré d'options nouvelles qui sont un plus par rapport à l'original. Vous devez anéantir les extraterrestres qui avancent sur vous, tout en esquivant leurs tirs de projectiles. Tirez sur le vaisseau spatial qui traverse le haut de l'écran pour récupérer de supers armes supplémentaires!

Comment commencer:

Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtriez pas Invaders (où étiez-vous?), l'objectif est d'empêcher les Invaders d'atterrir au bas de l'écran. Ils descendent d'une rangée chaque fois qu'ils atteignent le bord de l'écran. Vous n'avez droit qu'à un seul tir à la fois sur l'écran, (à moins de bénéficier d'un surplus de puissance), alors visez juste! Une fois que vous avez nettoyé un écran

(‘Vague d’attaque’), les Invaders se regroupent et tentent une nouvelle tactique. Il en existe littéralement des douzaines, alors prenez votre temps pour bien les étudier toutes. Le secret de votre succès: les armes supplémentaires. Vous les récupérez en tirant sur la soucoupe qui traverse le haut de l’écran.
Toutes les trois vagues d’attaque, vous verrez apparaître soit l’écran bonus Mutilation de Bétail, soit le Gardien de Fin de Niveau.

Mutilation de Bétail est une option vraiment loufoque où vous essayez d’empêcher ces maudits extraterrestres de kidnapper vos vaches. Puisqu’il s’agit d’un niveau à bonus, vous n’avez pas le droit de tuer, mais vous pouvez récolter des bonus supplémentaires en détruisant toutes les soucoupes extraterrestres et en sauvant toutes vos vaches.

Les Gardiens sont vraiment des durs à cuire. Essayer d’obtenir une puissance de feu supplémentaire avant de passer à ce niveau ou il est pratiquement sûr et certain que vous serez anéanti. Chaque Gardien a un point sensible que vous pouvez endommager en portant un coup au but, mais à vous de découvrir de quel endroit il s’agit!

Quelques tuyaux:

- Obtenez un double ou triple tir pour les Gardiens de Fin de Niveau.
- Il y a une formule qui détermine quelle arme est larguée par la Soucoupe
- En élargissant Invaders, tirez sur les colonnes en alternance pour les empêcher de tripler en largeur.
- Au niveau Mutilation de Bétail, la vache qui est sur le point d'être prise s'affole et court à droite et à gauche alors qu'elle est sous l'effet du faisceau de traction.
- A ce niveau également, plus vous laisserez la soucoupe qui a kidnappé la vache remonter avant de tirer dessus, plus le bonus sera élevé.
- Attention aux niveaux cachés!

Instructions de chargement – Disquette:

Amiga et ST : Réinitialisez la machine et introduisez la disquette de jeu. Le jeu se charge et commence automatiquement.

IBM PC : Bootez avec MS-DOS. A l'indication A>, introduisez la disquette de jeu et tapez INVADERS puis appuyez sur RETURN/ENTER.

Commodore C64 : Tapez LOAD "*",8,1

Amstrad CPC : Tapez ICPM (Pour taper I, appuyez sur les touches SHIFT et '@' en même temps).

Spectrum +3 : Selectionnez l'option LOADER à partir du menu de démarrage.

Instructions de chargement– Cassette:

Commodore C64 : Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche RUN/STOP.

Amstrad : Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur ENTER. Si vous avez une unité de disques, tapez d'abord ITAPE.

Spectrum 48K : Tapez LOAD"" et appuyez sur la touche ENTER.

Spectrum 128K : Sélectionnez l'option LOADER.

Commandes:

ST/Amiga Joueur 1 – Joystick dans le port 1 ou Clavier

Joueur 2 – Joystick dans le port 2 ou Clavier

Commodore C64 Joueur 1 – Joystick dans le port 1

ou Clavier

Joueur 2 - Joystick dans le port 2 ou Clavier

Spectrum Utilisez le Joystick Sinclair 1 ou 2, ou le Clavier

Amstrad Utilisez le Joystick ou le Clavier

Joystick

Gauche – Poussez le joystick vers la gauche

Droite – Poussez le joystick vers la droite

Feu – Appuyez sur le bouton feu

Vers le bas – Tirez avec une arme spéciale

Clavier

Joueur 1

Z – Déplacement à gauche

X – Déplacement à droite droite

Q – Feu

A –Tirez avec une arme spéciale

Joueur 2

N – Déplacement à gauche

M – Déplacement à

O – Feu

K – Tirez avec une arme spéciale

Space Invaders – Storia Condensata

Space Invaders - il gioco che ha lanciato migliaia di navi spaziali, fu distribuito ad un mondo ignaro nel 1978. In precedenza, **Pong della Atari** aveva introdotto il pubblico ai gettoni, ma la Taito era decisa a rispondere e a riprendere la supremazia. A quell'epoca *Toshihiro Nishikado* lavorava al reparto Ricerche e Sviluppo della Taito. Vedendo il Pong della Atari, sentì che il recente microprocessore gli avrebbe permesso di sviluppare un nuovo tipo di gioco. "Pensai che sarebbe stato divertente distruggere bersagli sullo schermo e ripulire tutto. Inoltre, pensai di metterci nemici che attaccano il giocatore e che usano la diplomazia con gli esseri umani; queso tipo di gioco non esisteva prima". Egli passò 10 mesi a lavorare al progetto, dal settembre 1977 al giugno 1978 - "Tutto era nuovo, non esistevano strumenti o computer a quel tempo, per cui dovemmo costruirci tutto da soli. Prima usai dei carri armati come bersaglio, ma a causa della lentezza di realizzo dei microcomputer di allora, era difficile far girare i bersagli e farli muovere scorrevolmente". Influenzato dal 'Boom Spaziale' provocato da **Guerre Stellari**, che allora furoreggiava in Giappone, Nishikado decise di usare gli alieni spaziali come bersagli.

Space Invaders era così nuovo e così diverso che all'inizio ai collaudatori della Taito non era piaciuto, e Toshihiro era preoccupato che non avrebbe fatto impatto. Ma non aveva motivo di preoccuparsi - una volta in distribuzione (dopo aver cambiato il nome da **Space Monster** a *Space Invaders* su richiesta dell'ufficio vendite), le vendite si propagarono come il fuoco. La produzione non riusciva a tenere dietro alle richieste e il mercato fu inondato di copie pirata. Con l'autunno del 1979 era arrivato al culmine - il mondo era in preda alla mania degli *Invaders*, i ragazzini rubavano i soldi ai genitori per poter giocare, i dirigenti stavano fuori a pranzo tutto il giorno per giocare a *Invaders* - diventò in breve un problema sociale.

Molto presto cominciarono ad apparire giochi simili che allargavano il tema - erano spuntati **Galaxian, Gorf, Phoenix** e dozzine di altri produttori di videogiochi. Atari lanciò il suo sistema **2600 VCS** che dava (per allora) una grafica di qualità quasi arcade su cartucce intercambiabili. Atari ebbe un sensazionale successo istantaneo, vendendo letteralmente decine di milioni di VCS in tutta l'America e l'Europa. I videogiochi erano arrivati.

Pochi altri giochi, seppure ve ne sono, sono riusciti a ricreare l'eccitazione batticuore provocata da *Invaders*, con la cadenza ritmica dell'avanzata sullo schermo che accelera sempre di più, il pulsare del

laser quando esci rapidamente dallo scudo sempre più sbrecciato, per far fuori un'altra fila di miserabili alieni e per esplodere la nave madre per il punteggio massimo.

Purtropp, *Invaders* fu il primo e ultimo videogioco per microprocessore di Nishikado. Il padre dei videogiochi (oggi 47enne) fu trasferito di reparto nella Taito per lavorare alle macchine per sala giochi e ai sistemi di schede intelligenti.

Oggi egli ritiene che i giochi abbiano progredito - Graficamente, grazie a microprocessori più veloci, i giochi sono diventati ottimi, ma credo che i giochi in sé non siano cambiati molto. embrano tutti gli stessi più o meno, anche se ogni tanto appare qualche gioco veramente speciale - penso che **Tetris** sia eccellente sotto questo aspetto. Ho sentito che la **Domark** sta per far uscire *Super Space Invaders* dalla Taito per i personal computer e i **Sega Master System**. Penso che questo gioco sia ottimo perché presenta parecchie caratteristiche e concetti di gioco originali. Mi auguro che *Super Space Invaders* abbia successo in Europa".

Il Gioco:

Invaders è una sparatoria simultanea per due giocatori, con una serie di nuove caratteristiche che ampliano l'originale. Tu devi distruggere gli alieni che avanzano mentre schivi i loro colpi. Spara alla

nave spaziale che passa in cima allo schermo per raccogliere altre armi eccitanti!

Avvio:

Per coloro che non conoscono Invaders (ma dove siete stati?), lo scopo è di impedire agli Invaders di arrivare in fondo allo schermo. Essi avanzano di una fila che scende ogni volta che toccano i bordi dello schermo. Tu disponi di un solo colpo alla volta sulo schermo (a meno che non disponi di ripotenziamento), per cui cerca di essere accurato nello sparare. Una volta che hai ripulito uno schermo (Ondata d'Attacco), gli Invaders si riformano e provano una nuova tattica. Ce ne sono proprio a dozzine di queste, per cui cerca di impararle. Il segreto del successo sono le armi in più. Queste si raccolgono sparando al disco volante che attraversa lo schermo in alto.

Dopo ogni tre ondate, incontri la videata premio Macelleria o il Guardiano di Fine Livello.

La Macelleria è un divertimento pazzo in cui cerchi di impedire che le tue vacche vengano rapite (rapate?) da questi pestiferi alieni. Poiché questo è un livello premio, non puoi essere ucciso, ma puoi guadagnare premi supplementari distruggendo tutti i dischi alieni e salvando tutte le vacche.
I Guardiani sono tipi duri davvero. Prova ad avere più potenza di fuoco prima di entrare in questo livello,

altrimenti verrai quasi certamente distrutto. Ogni Guardiano ha un punto debole dove può essere danneggiato con un colpo centrato, ma sta a te scoprire dov'è.

Suggerimenti e Consigli:

- Prendi colpi doppi o tripli per i Guardiani di Fine Livello.
- C'è un modello che stabilisce quale arma viene sganciata dal Disco.
- Sugli Invaders che si espandono, spara a colonne alternate per impedire che si espandano a larghezze triple.
- Al livello Macelleria, la vacca che sta per essere presa zompa a destra e a sinistra nel sentire il raggio trattore.
- Sempre a questo livello, più lasci che il disco porti la vacca in alto prima di sparare, più è alto il premio.
- Stai attento ai livelli nascosti!

Istruzioni di Caricamento – Disco :

Amiga e ST : Resetta la macchina e inserisci il dischetto. Il gioco si carica e gira automaticamente.

IBM PC : Inizializza con MS-DOS. Al sollecito A>, inserisci il dischetto e digita INVADERS, poi premi RITORNO/INVIO.

Commodore C64 : Batti LOAD"*",8,1

Amstrad CPC : Batti ICPM (I lo ttieni tenendo premuto il tasto MAIUSC e il tasto @).

Spectrum +3 : Usa l'opzione CARICATORE sul menu di avvio.

Istruzioni di Caricamento – Cassetta:

C64 : Tieni premuto il tasto MAIUSC e premi RUN/STOP.

Amstrad : Tieni premuto il tasto CONTR e premi INVIO. Se disponi di unità disco allacciata, batti prima ITAPE.

Spectrum 48K : Batti LOAD"" e premi il tasto INVIO.

Spectrum 128K : Usa l'opzione CARICATORE.

Controlli:

ST/Amiga
Giocatore 1 – Joystick in porta 1 oppure Tastiera
Giocatore 2 – Joystick in porta 2 oppure Tastiera.

Commodore C64
Giocatore 1 – Joystick in porta 1 oppure Tastiera
Giocatore 2 – Joystick in porta 2 oppure Tastiera.

Spectrum
Usa Joystick Sinclair 1 o 2, oppure Tastiera

Amstrad
Usa Joystick oppure Tastiera.

Joystick

Sinistra – Spingi lo stick a sinistra.
Destra – Spingi lo stick a destra.
Fuoco – Premi il bottone di fuoco.
Giù – Spara arma speciale.

Tastiera

Giocatore 1

Z – Muove a sinistra
X – Muove a destra
Q – Fuoco
A – Spara Arma Speciale

Giocatore 2

N – Muove a sinistra
M – Muove a destra
O – Fuoco
K – Spara Arma Speciale

